SIGMA SEVEN par Ron Jeffs

SIGMA SEVEN comprend sept étapes dont la difficulté augmente progressivement (de très facile à presque impossible). Par conséquent, il est inutile de fixer un niveau de difficulté avant de commencer à jouer.

Chacune des sept étapes est divisée en trois "sous-jeux" différents ou phases : la première se déroule au cours d'un combat aérien contre des mines de défense spaciales, pendant la seconde vous voyagez à travers des sentiers à l'intérieur d'une station spaciale, combattant des robots-mines, et durant la troisième phase, vous devez résoudre une énigme futuriste.

CHARGEMENT

Cassette
Introduire la cassette dans le lecteur et rembobiner au début. Tout en appuyant sur la touche "contrôle", enfoncez la touche "Enter", puis mettez la cassette en marche sur play.

Disquette
Introduire la disquette dans le lecteur et taper :
RUN "Sigma 7".

CONTROLES

A	Joystick vers le haut	vers l'avant
Z	Joystick vers le bas	en arrière
N	Joystick à gauche	vers la gauche
M	Joystick à droite	vers la droite
ESPACE	FIRE	feu

PHASE 1

Décollez de votre base et volez jusqu'à la prochaine usine en vous frayant de force un chemin à travers les mines de défense aériennes. La distance entre les stations spaciales et le nombre de mines augmentent à chaque étape. Des bonus sont accordés pour avoir complètement détruit une série de mines.

PHASE 2

Une fois à proximité de l'usine, le joueur doit se déplacer en déblayant les sentiers. Des robots-mines de défense foncent sur vous à toute allure pour vous tuer simplement en vous touchant (mais on peut leur tirer dessus avant). Chaque étape comprend une nouvelle disposition de sentiers, qui est plus compliquée que la précédente. Au fur et à mesure que les sentiers sont déblayés, un parcours avec des jalons fixes apparaît. Ce parcours DOIT ETRE MÉMORISÉ et par la suite entré dans le système de contrôle en phase 3. Le joueur peut quitter la phase 2 quand la spirale rouge en haut à gauche devient blanche, ceci après

avoir débroussaillé une certaine surface de sentiers (relative au niveau de difficulté de l'étape).

Le joueur peut aussi choisir de déblayer tous les chemins afin d'obtenir le score maximum avant de sortir de la phase 2. La destruction des robots-mines est récompensée par des points, qui apparaissent au-dessus des explosions. Des bonus sont accordés en fonction de l'endroit où le sentier a été dégagé. Si la limite de temps a été dépassée (la spirale en haut à gauche de l'écran disparaît), alors toutes les "vies" restant sont perdues et le jeu s'arrête.

PHASE 3

Le système de contrôle doit être remis en marche en appuyant sur une série de ses boutons de façon à obtenir un parcours schématiquement identique à celui apparu sur le sentier au cours de la phase 2. Les boutons utilisables pour chaque étape sont entourés d'autres inutiles colorés en bleu, qui doivent être ignorés. (Il y a de moins en moins de boutons inutiles au fur et à mesure que la difficulté des étapes s'accentue). Au cours de la partie, les boutons utilisables passent alternativement du vert au rouge puis au jaune. Un bouton utilisable peut être remis en marche en plaçant la touche SPHERE au-dessus et en appuyant sur FIRE, mais ceci doit être fait tant que le bouton est jaune (après quoi il devient et reste blanc).

Toucher un bouton déjà allumé l'éteindra à nouveau. Le chronométrage est essentiel, car un champs de force de défense traîne juste derrière la touche SPHERE, et coûtera une "vie" si on y touche par erreur. Des lumières sur les panneaux latéraux indiquent le temps écoulé, et les points supplémentaires à gagner en terminant rapidement. Si la limite de temps est dépassée, toutes les "vies" restant sont perdues et le jeu est fini.

LES VIES ET LE SCORE

Le joueur commence la première phase avec trois "vies". Au début de chaque phase suivante trois "vies" supplémentaires sont accordées quel que soit le nombre de "vies" restant. Si un joueur traverse la phase 1 avec encore 2 "vies", alors il aura 2 + 3 = 5 vies pour la phase 2, etc... Si le joueur perd toutes ses vies pendant n'importe quelle étape, ou dépasse la limite de temps aux étapes 2 ou 3, alors le jeu est fini.

AUTRES JEUX PAR DURELL

BIG 4 (Combat Lynx, Cristical Mass, Saboteur, Turbo Esprit).
DUO-DISK II (Saboteur & Turbo Esprit)
DEEP STRIKE tape
THANATOS.